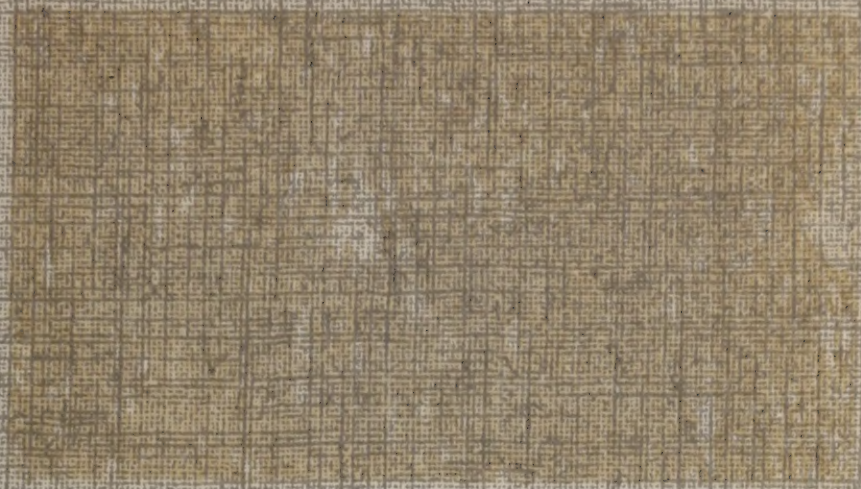


3 1761 07497886 7

GV
443
B6
1917

From the Collection
of the late

JOHN LUCZKIW

Digitized by the Internet Archive
in 2011 with funding from
University of Toronto

http://www.archive.org/details/rukhovizabavyihr00bobe

Rukhovi

Рухові забави і гри.

зладив

І. БОБЕРСЬКИЙ.

учитель руханки.

Рухові гри дають нам воздух,
сонце, рух, сьміх, злуку і завзяте.

Трете справлене видане.

Ціна 30 центів.

ЗБІРКА
ІВАНА ЛУЧКОВА

Ню Йорк 1917.

Накладом „Січового Базару".

NOV
22
1983

GV
443
B6
1917

Зладжена тут збірка гарнїйших забав і гор появляє ся не в цїлях наукових, лише виключно для дїйсного ужитку грачів.

Зміст розпав ся на ,,забави", при котрих не ходить о виграш і ,,гри", де виграшом є побіда над другими. Кождий знавець зрозуміє, що дальший подїл гор на шість підрядів: а.) Дужанки, б.) Здогони в.) Іманки, г.) Метанки, ґ.) Цїлянки д.) Підбиванки, має лише улекшити перегляд. Подїлити гри ужиточно а заразом уміетно не удалось до тепер нїкому і ледви чи удасть ся коли.

Послїдні три підряди гор: Метанки, Підбиванки і Цїлянки, знані під загальним іменем ,,гри з мячем і иньшими приладами", вийшли осібними випусками.

Подані тут забави і гри складають ся з малими виїмками з ,,гор бігових без приладів". Описуючи їх правила, черпав автор зі свого досьвіду і опер ся заразом о слїду-

ючі дїла: Guts Muths: Spiele, Kreunz: Bewegungsspiele, Kohlraush-Marten: Turnspiele, Euler: Handbuch des gesamten Turnwesens, Cenar: Gry i zabawy ruchowe.

Роздобутє дїл для особливих висловів українських удалось лише по части. Узгляднені є: Чубинський: Труди, Исаевич: Малорусскія игры, П. Ивановъ: Игры крестьянскихъ дѣтей, Kolberg: Pokucie, Желеховський: Малоруско-нїмецкий словар. Перше виданє появило ся в р. 1904. Се трете виданє є значно змінене і справлене.

Щира подяка тим особам, що ласкаво удїлили своєї помочи і ради.

Іван Боберський.

I. Забави.

Желїзниця.

Грачі стоять один за другим. Кождий кладе оба рамена або лише одно приказане рамя на плечі того, що перед ним стоїть. Глядїти вперед, не згинати карку. Перший є паровою машиною, иньші є возами. Перший провадить цїлий потяг то ходом то бігом, то знов каже, щоби всї піднесли лїву ногу грача, що є перед ними і тах злучені в горі і в долині скакали правоніж. Потім відворотно. Напрям бігу довільний. На передї стоять все низші ростом. Коли є більше як 10 грачів, тодї утворити треба потяг, по 5—8 возів. Половина потягів біжить в протитнім напрямі і вминає раз на лїво, раз на право. На приказ: ,,завернути в лїво (право) !'' їдуть потяги в противнім напрямі як до тепер

Вуж.

Грачі тримають ся за руки, а перший водить їх по грищу, викручуючи ними в усї боки. Від часу до часу переходить він попід руки що другого або що третого грача

через цїлий ряд і веде за собою других. Вуж кусає ся в хвіст і перевертає ся. Се дїє ся так: Провідник закрутить вужем в кільце і піймає послїдного грача. Піймавши, бере ся з ним за руку, через що повстає колесо. Оба перебігають відтак, не перериваючи колеса, поміж двох грачів напротив, що в тій хвилї підносять руки для лекшого пробігу. За головою і хвостом протягають ся иньші грачі, тримаючись все за руки, а коли всї просунуть ся, то знайдуть ся в колесї плечима до себе. Опісля роблять се в противнім напрямі і грачі стануть знов лицем до себе.

Море.

Дотепний грач стає на передї, а за ним чергою стають другі, не тримаючись себе. Провідник каже приміром „Море припливає" і підносить руки в бік. „Море виступає на беріг", простує руки в гору. „Море бє об сушу", дає руки наперед, згинаючи і простуючи їх що хвиля. „Море филює", підносить руки в боки і махає ними то вперед то взад. При тім провідник не стоїть, лише відповідно до рухів рук іде малими або ве-

ликими кроками, біжить, скаче, прикучне, сяде, положить ся на земли, зірве ся дальще в хід. Всї иньші мусять то само робити. Цїла гра, всї уваги залежать від дотепу того, що проводить.

Клубок.

Грачі тримають ся за руки. Послїдний на лївім крилї стоїть на місци, а другі ідуть або біжуть округи него, в право. Ряд окрутить ся около стоячого як нитка на клубку. Нитка відвиває ся опісля. То само виконати около правого крилового.

Млинський камінь.

Грачі творять два кружки. Меньший кружок находить ся в серединї більшого. Кружки стають лицем в той сам бік або в противні сторони. На відповідний розказ кружки ідуть, біжуть, скачуть в противні сторони або в тім самім напрямі.

Міст.

Грачі стають пара за парою. Належачі до поодиноких пар звертають ся до себе лицем, подають собі руки і тримають їх в висотї плечий; через се повстає міст. Послїд-

на пара пересуває ся попід сей міст з рук і стає на противнім кінци, продовжуючи міст дальше. Так робить кожда слїдуюча двійка. Чим скорше се дїється, тим гарнїйше виглядає.

Щупак.

Найменьше 20 грачів уставляєсь двійка за двійкою. Двійкові звертають ся лицем до себе і тримають ся цїпко за обі руки. На однім кінци кладе ся на руки стоячих попри себе пар; один з лекших грачів кладе ся на плечах, головою в напрямі противного кінця і старає сь лежати так, щоби в клубах і в колїнах все був випростований. Руки свої закладає на груди. Грачі гойдають того щупака і мечуть його дальше сусїдам, аж пересуне ся по всїх руках на другий конець. Провідник забави підхоплює щупака попід пахи і помагає йому зіскочити на рівні ноги. Осторожно!

Верхом.

Всї стають в колесо парами. Праві суть кіньми, лїві їздцями. Їздці сїдають коням на карк і їдуть в круг. Обійшовши або оббігши три рази наоколо, стають коні їздця-

ми, а їздці кіньми.

Жабка.

Грачі стають в чергу, один за другим, три кроки від себе. Перший робить виклін правою ногою, праву руку опирає о праве колїно, лїву о лїве удо і згинає ся вперед, лицем в долину. Другий розбігає ся, опирає ся обома руками о плечі першого і перескочивши його, прибирає таку саму поставу як перший. Третий розбігає ся, перескакує в той сам спосіб першого і другого і уставляє ся як оба перші. Слїдуючі роблять так само. Послїдний перескакує всїх. Се може йти просто або в колесо.

Ящірка.

Стоячи три кроки оден за другим, прибирають грачі поставу розкрачну. Другий з ряду перелазить на чвораках по під ноги першому і уставляє ся три кроки дальше в розкрачцї. Третий перелазить попід першого і другого і т. д.

Ящірку можна получити з жабкою.

Знимане прута.

Один кладе ся на землю горілиць і ле-

жить випружений у всіх суставах; руки держить на грудях. Другий, прикучнувши, бере його обома руками зпід споду за ноги. Зістаючи в кучці, переважує до гори тягарем свого тїла кадовб лежачого і ставить його на ноги.

Велике колесо.

Другий грач з двійки стає один крок за першим на руках дуба так, що ноги його приходять на рамена першого. Перший хапає сильно другого за ноги, похиляє ся вперед, переважує другого на своїх плечах в гору і ставляє його на ноги перед собою на землю. В тій хвилї стає однак сам дуба, дає ноги на рамена другого, що стоїть перед ним і рухи приходять такі самі як попередні. Оба грачі посувають ся в сей спосіб наперед.

Рак.

Двох стає до себе плечима і бере ся з зігнутими раменами попід ліктї. Згинаючись вперед, підносить один другого на перемину. Виконують сю вправу на місци або оба порушають ся з місця в тім напрямі, який є приказаний.

Дрібушка.

Двійка держить ся за руки, зближає пальці ніг до себе, простує рамена, вигинає тїло взад і зачинає ся крутити в лїво, потім в право. Ноги при тім дрібочуть, колїна є прості.

Тачки.

Отоячі в ряді відчислюють ся в двійки. Всї перші припадають до землї до підпору на руках долїлиць, з випростованими ногами і крижами. Другі підносять першим ноги, а на даний знак зачинаєсь похід. Перші, ідучи на руках, держані за ноги, творять тачки. Поволи іти!

Вежа.

На рамена 8 грачів, що творять круг, виложивши собі руки на плечі, стає 4 иньших, котрі, тримаючись за рамена, мають задержати рівновагу. Вежа стараєсь пересувати ся з місця на місце, або крутити ся. При відповідній вправі може на самій горі еще двох станути. Вежа буде тоді триповерхова.

Пес.

До галузи, в висоті голови привязує ся на нитці кручинку (прецель), цукорок, яблоко і т. и. Ходить о се, щоби, підскочивши, схопити повішений присмак зубами. Руки держить ся свобідно.

Стрілець.

На землї лежить зелїзна миска до гори дном. Один з грачів стає при мисці і відмірює собі 8 кроків від неї, в котрий будь бік. Другий завязує йому добре очи, обертає ним 4 рази і відступає на бік. Слїпий стрілець має ступати в тім напрямі, де думає знайти миску, станути і прутом, що його дістав в руки, вдарити просто з гори по мисці. Коли шукає напряму ід мисці не сьміє нїхто його остерігати. Хто трафить, буде задоволений єсли під мискою знайде ся щось доброго для нього. Удар виконати можна три рази. В часї, коли стрілець ходить з завязаними очима, не вільно нїкому до нього говорити.

Кравець.

Межи двома деревами в відповідній висотї протягає ся шнурок. До него в відсту-

пах що три пяди, присилює ся на нитках ріжні дрібнички яко нагороди. З визначеної передше віддали пробує грач перейти з завязаними очима по-під шнурок і при тій нагоді перетяти одну нитку. Ножиці тримає в правій, просто вперед випростованій руці, лівою не вільно собі помагати. Тяти можна до трьох разів.

Попід палицю.

Бере ся при однім кінци лїску, 6 пядий довгу, одною рукою з верха а другою подаль ше з під споду. Другий конець опирає ся об землю. Поміж землею а рукою, що зпід споду низше тримає, належить перевинути цїле тїло, виконуючи оборот около себе головою наперед. Триматись сильно на ногах!

Каблук.

Прут на 2 метри довгий з тростини або вербини бере ся за оба кінцї в руки і каблук готовий. Через такий махак скаче ся на обох ногах, одній нозї, на місци, з місця в бігу і то вперед і взад тримаючи його у власних руках і виконуючи ним круг в напрямі від лиця в діл попід ноги або від лиця в гору понад голову.

Пійма.

Грачі, числом що найбільше 12, стають в колесо лишем до середини, на віддаль рамен. Провідник забави стає на середині. Зги наючи ся до землї, зачеркує по землї колесо піймою. Пійма се є триметровий мотузок що на кінци має привязану торбинку з піском. Провідник тримає пійму в обох долонях і кружить нею безперестанно попри саму піплогу, щоби конець з торбинкою зачеркував по долівці як найбільший круг. Грачі, що стоять наоколо, підскакують в гору, коли пійма зблизить ся до їх ніг. Хто спізнить ся з підскоком, того вдарить пійма по ногах або оплете ся йому около ніг. Час круженя означає ся після годинника: три до пять мінут. Кождий ударений грач виступає. Хто дотримає місця через цїлий, наперед визначений час, сей доказав сим, що від значає ся звинностию і бистротою.

Крута линва.

До забави ,,Крута линва'' потрібна є линва, 5 метрів довга завгрубшки великого пальця. Двох грачів бере сю линву за кінцї, стає від себе на віддаль чотирьох метрів

і крутить нею, неначе корбою. Середина линви доторкає при крученю землї. Линва крутить ся високим колесом в гору. По однім боцї линви стають грачі рядом, лицем до линви. Линва може крутити ся в двох напрямах: по сторонї грачів іде в гору, доторкнувши попередно землї або по сторонї грачів іде в долину і доперва зійшовши цїлком на дїл, доторкає землї.

Грачі перебігати можуть при обох напрямах круженя в двоякий спосіб: попід линву, коли она є в горі обо понад линву, коли она кружить попри землю. Роблять се поодиноко, двійками, трійками, чвірками.

Крім перебігу можна взяти підскок на місци. Грач вбігає на се місце, де линва підчас круженя доторкає землї і в тій хвилї, коли линва кружить і має вдарити його в ноги, підскакує, а линва перебігає йому попід ноги. Число підскоків понад линву на місци визначає провідник наперед.

Два грачі можуть перебігати попід або понад линву рівночасно з противних сторін.

Провідник мусить при тій забаві бути дуже осторожний, щоби линва не ударила початкуючого грача в лице. Мусить длято-

го сказани такому грачеви, що має станути як найблизше крутої линви і зачинати біг зараз на приказ: „Вперед!" Коли сей приказ дати, навчить провідника лосьвід.

Хідлї.

До двох міцних, добре вигладжених жердок 2 - 3 метрів довгих, прибиває ся по одному ступневи 30 cm. від кінця. Стає ся на ступени, притискає ся жердки руками сильно до себе і зачинає ся ходити. Кінці жердок сторчать поза раменами, ступені треба все притягати до підошов, хребет тримати просто.

Хто вправляє ся, потрафить ходити на дуже високих хідлях, підскакувати на одній хідлї, бігати і переходити через воду.

II. Гри.

а.) Дужанки.

Когутик.

Грачї уставляють ся парами, дібраними після сили в колесо. Оба грачі закладають руки на крижі і скачучи на одній нозї, друзяють себе плечем. Хто перший підня-

ту ногу поставив на землю, той побіджений. Місто друляня можна тягнути ся одною або обома руками.

Заяць в капустї.

В серединї круга, утвореного грачами (10 - 30), що тримають ся попід лікті, прикучнув заяць. Стоячі наоколо питають ся: „Заяць, заяць! хочеш листє обдирати?" На відповідь: Я лиш хочу оглядати". Грозять: „Тепер вже тобі конець, вже конець!" Заяць відповідає: „Я утечу навпростець" і старає ся підступом або силою видістатись поза пліт. Стоячі в колесї грачі стискають ся, щоби йому в тім перешкодити. Скоро заяцеви удасть ся видістатись з колеса, стає в пліт. Заяцем є по черзї кождий з грачів, що творять круг. Если заяць не потрафить видістати ся, вибирає сам свого наслїдника і вступає в пліт.

При грі старших розмова опускає ся.

Грачі тримають ся кріпко за руки і творять колесо, лицем до себе. В серединї, все на однім місци, стоїть грач, званий Турком. Окола його зачинає колесо обертати ся то в лїво то в право. Підчас круженя старає

ся кожда сторона колеса притягнути противну сторону до Турка. Хто діткне ся Турка, виступає з круга. Єсли би колесо урвало ся, то вилучує ся того, котрий лївою рукою пустив свого сусїда або виступають оба тоті, що пустились. Се треба перед грою рішити.

Місто ставити Турка, можна зачеркнути колїсце на земли: ,,калужу''. Хто підчас круженя зайде в калужу, той виступає. Гра кінчить ся, коли лишить ся в крузї лише трьох наймішнїйших ,,бузьків''.

Перерваний король.

Два рівно сильні гуртки по 5 - 10 грачів стоять рядами против себе на віддаль 15-25 кроків і тримають ся за руки. На правім кінци кождого ряду стоять вибрані ,,королї''. З визначеного жеребом ряду виступає на приказ короля котрийсь грач і біжить ід противному рядови межи двох грачів, щоби їх одним сильним розгоном розірвати. Загрожений ланцух держить ся цїпко за руки і єсли видержить напір то нападник тратить право до дальшої гри і виступає. Наколи ланцух урве ся тоді вилучають ся з забави

оба грачі, котрі пустили руки.

Право нападу переходить на переміну від ряду до ряду, доки в однім з них не відпаде умовлене число грачів, або доки не лишить ся один лише грач.

Перед грою може станути умова, що коротший кусень урваного ланцуха переходить до противників і лучить ся з ними. В сей спосіб зістають всї в грі аж до кінця. Король, що лишить ся без підданих, може старатись тричи прорвати ланцух. Коли йому се не удасть ся, мусить бічи улипею, котру творять грачі, а всї бють його з легка долонями по плечах.

Перериване ланцуха може відбувати ся і в однім ряді. Грачі уставляють ся в колесо лицем до середини, або відворотно, Держачись за руки, стягають ся до середини. Відтак випружають руки наглим бігом із берегови колеса, щоби ланцух на найслабшім місци урвав ся. Оба грачі, що пустили руки, виступають з колеса.

Линва.

Два гуртки по 2-20 грачів беруть лин-

ву за кінці. Провідник дає знак: „Раз, два-три!" і обі сторони зачинають тягнути, кождa в противний бік. Котра сторона потягне соперників до певної, перед тим умовленої границї, тота покажесь дужша.

Линва уживаєсь гладка, без жадних ґузів, а в половині линви привязуєсь червоний шнурочок, щоби після того значка обом сторонам визначити рівні части.

Один гурток держить ся по правій, а другий по лївій сторонї линви. Оба гурти звернені є до себе лицем і тодї тягнуть лише руками взад, або обертають ся до себе задом, кладуть линву через одно плече і тягнуть плечем і руками вперед.

Місто повільного уставляня можна пробувати скоре.

Двох грачів з противних гуртків тримає линву за самі кінці. Решта грачів стоїть від них на віддаль 15-30 кроків. Провідник кличе: „Вперед!" Обі сторони пільбігають, допадають линви і тягнуть.

Місто линви дасть ся ужити сильна жердка. Жердкою можуть обі сторони пробувати свою силу в тягненю або друляню.

Кінниця.

Провідник дїлить грачів в числї 20-40 на дві громади. Одна з громад мусить мати відзнаки. В кождій громадї лучать ся однако високі в двійки.

Обі сторони порядкують ся парами на 8 кроків від себе. Ті, що творять пару, стоять один за другим. Провідник дає розказ: „Всїсти на коні!" Стоячі в двійках позаду всїдають перед ним не на крижі, як то часто дїє ся, але на карк.

Оба віддїли кінниці на дальший розказ: „Вперед! Приступом!" нападають на себе.

В борбі борють ся противники лише один з другим, а хто стягне другого з коня, сей побіджає. Гра мусить відбуватись на піску або на мураві, щоби нїхто, спадаючи, не потовк ся.

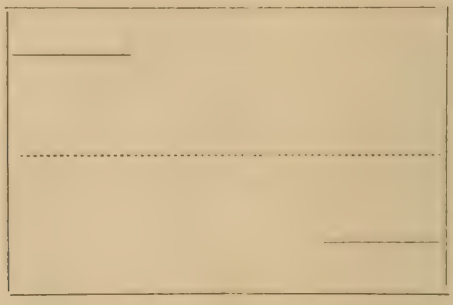
Коні мають їздців лише сильно тримати за ноги і зближати їх до себе. Копати і підставляти ноги не вільно. Хто нападає на противника з заду, сего вилучає ся з гри.

Побіджений виступає разом з конем з бою. Борба треває до утоми. Ся кінниця по-

бідила, котра меньші має страти. Їздці стають ся відтак кіньми і бій зачинає ся наново

Через границю.

Грачів може бути 8-40. Грище вимірює ся 10-60 кроків широке а 12-20 кроків довге. Береги і границю ГГ, що ділить площу на дві рівні половини, треба виразно зазначити камінцями.



В двох противних кутах обох половин вимірює ся царки на полонених, широкі на 2, а довгі на 3-20 кроків.

Провідник ділить грачів на 2 рівно сильні сторони, котрі уставляють ся напротив себе, вздовж границі ГГ. На розказ: „Гра зачинаєсь!" старають ся противники перетягнути себе через границю ГГ в який небудь спосіб до свого царка. Перетягач уда-

ряє перетягненого доперва в царку три рази долонею і забирає його тим способом в полон. Удари є доперва тоді важні, если перетягнений обома ногами вже є в царку. Під час нападу на якогось міцного противника вільно обом сторонам бічи своїм до помочи. Дозволено є забігати з заду, все однак має ся впадати в ворожий край через границю ГГ. Хто би забігав на противників через бічні межі стає ся бранцем.

Бранці не можуть виступати поза парок, але повинні тримати ся за руки і чекати на відсіч. Если котромусь з їх табору удасть ся зручно підбігти да парка і ударити раз одного бранця, то се увільняє всіх, що тримали ся за руки. Увільнені вертають до своїх і беруть дальше уділ в грі.

Щоби не ушкодити одежі при перетяганю, треба зняти куртку і закотити рукави від сорочки. В рухівні (руханковій салї) порадно є при тій грі сорочку цілком зняти.

Котра сторона в означенім часї стягне більше бранців до свого царка, та побіджає.

Борба о булаву.

Грачі в числї 10 - 40, поділені на дві

рівні сторони, мають в руках булави с. є бучки, довгі на дві п'яди, заокруглені а міцні, щоби не дались легко зломити. На одній половині відповідно великого грища стають грачі з чорнявими бучками з котрих кори не знято, або котрі помальовані на чорно. На другій половині збирають ся грачі з бучками білими.

При краю площі є визначений царок на побіджених, спільний для обох сторін. Проводир гри стає при царку яко безсторонник і кличе: „Вперед!" Обі сторони наближають ся до себе, а кождий вибирає собі відповідно сильного противника. Один другому старає ся видерти булаву. Бити і штовхати не вільно. Хто собі дасть відобрати бучок, або хто втече поза границю, той є побіджений. Витязь підносить в гору оба бучки, щоби по дорозї нїхто його не нападав і провадить бранця до царка. Тут віддає він здобутий бучок проводиреви, а сам вертає зі своєю булавою до дальшої борби. Бранець зістає в царку до кінця гри.

Приказом: „Конець!" дає проводир знак що гра скінчилась. Попіда належить до тих, котрі здобули більше булав. Час борби 2·5

мінут означає проводир наперед і оголошує після годинника конець борби й відтак число булав, які обі сторони здобули.

Твердиня.

На твердиню надає ся передовсїм, спадистий горбок. Близше вершка зазначує ся кількома камінцями доокола мур. На 3-5 кроків від муру в долину вимежує ся жердками або рівнем вал.

Грачі в числї 10-100 дїлять ся на два війська, що вибирають собі вождів. Одно стоїть залогою в твердинї, друге іде яко ворог приступом і зачинає ся борба, що полягає на взаїмнім перетяганю обох сторін. Хто з залоги буде стягнений аж поза вал, той стає бранцем ворога. Кождий ворог, що його властителї твердинї витягнуть до себе через мур, зістає яко бранець в твердинї. Бранцям не вільно брати дальшого удїлу в борбі

Твердиня є здобута, коли ворог що найменьше більшу половину залоги стягне з горба поза вал. Єсли йому се не удасть ся, то твердиня не здобута. Час треваня борби, 5-10 мінут, треба ухвалити і борби поза визначений час не протягати.

б.) Здогони.

Ходи за мною.

Наоколо колеса, яке зробили грачі (10-25), стаючи лицем до середини, ходить один і ударивши когонебудь легко по плечи, каже: „Ходи за мною". Ударений виступає з колеса, потім оба ідуть звичайним кроком наоколо в противнім напрямі. Оба бігуни, зійшовшись здоровлять ся. Подають собі три рази руки, або кланяють ся три рази і біжуть дальше в тім самім напрямі, як дотепер ішли. Хто скорше добігне до опорожненого місця і стане на нім хотьби одною стопою, занимає його, а другий продовжує гру.

Наколи грачі уклонили ся собі лише два рази, то мусять на ново зачинати хід з первісного місця і уклонити ся собі три рази. Добігнуть оба грачі рівночасно до порожного становиска, тоді треба також повторити цілий прохід. Перед грою треба установити, в котрий бік мають грачі вимінати ся. Щоби порожне місце лїпше було видно, можуть сусїди піднести руки і тво-

рити браму. Прохід наоколо колеса можна уладити також двійками. Грачам можна веліти не йти але скакати в основній поставі або на одній нозї.

Жгут.

Грачі (10-25) стають тїсно попри себе в кругї, лицем до середини, а руки тримають на крижах так, щоби можна вложити їм в руку жгут. Нїкому не вільно розглядатись на боки або поза себе. За плечима стоячих ходить один грач зі жгутом, с. є з хустинкою, звязаною в узлик до битя і кличе від часу до часу: „Не оглядайтесь, гостя сподївайтесь". Підчас ходу удає, що тому або тамтому вкладає в руки узлик, щоби грачі не спостерегли ся, хто властиво гостинець одержить. Коли грач віддав жгут і уйшов кілька кроків дальше, потягає новий властитель свого сусїда з правого боку жгутом по плечах. Відтак гонить його около круга в право, стараючись як найщирійше свою жертву почастувати, поки тота назад не добіжне на своє становисько. Теперішний посїдач жгута продовжає гру; а його місце в кругї занимає попередник. Цїль гри полягає в тім,

щоби як найскорше утїкати перед узликом і як найменьше наразити свої плечі.

Хата.

Для кождого з 7-15 грачів визначує ся каменем або жердкою „хату" с. є місце до стояня, найменьше три кроки одну від другої. Лише один зістає без хати. Він є „комірником" і ходить від грача до грача, питаючись: „Чи возьмете мене в комірне?". За питані відповідають, що не можуть, що їм самим за тїсно в хатї і т. и. За плечима комірника міняють тимчасом грачі свої становиська, а комірник старає ся використати нагоду, щоби добічи і заняти хату скорше, чим той, що міняє ся. Хто стратить становисько, іде шукати комірника. — Закличе комірник: „Забирайте ся з хати!" тодї мусять всї лишати свої місця і перебічи на другі. Комірник при тій нагодї добігне легко до котрогось становиська.

Подорож.

Кождий з 8-20 грачів має своє місце зазначене каменем або галузкою так, що місця сї віддалені від себе о 3 кроки, творять круг. Один грач, що не має свого місця, є подо-

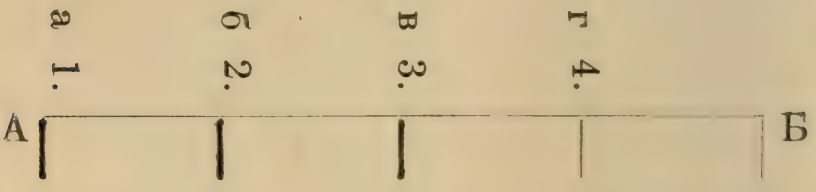
рожним. Від сего дотепу залежить, щоби учасники не лише набігались, але і насьміялись. Подорожний каже, що хоче відбути подорож н. пр. до Відня і мусить до неї приготовитись. Тепер приступає до грачів по черзї, а кождий каже по тихо, (щоби нїхто не чув) чим він в подорожи хоче бути: возом, торбою, мошонкою, фляшкою і т. и.

Подорожний обійшовши всїх мусить памятати, які річи йому сказали. Зачинає відтак ходити в колесо і говорить голосно: „Їду до Відня, сьвіт далекий, мушу зібрати ся добре щобим не бідував в дорозї. Беру в кишеню мошонку, повну фляшку вина, кладу єї до торби і т. д. Грач, котрий є мошонкою, прилучає ся до подорожного, скоро лише тото слово учує, і ходить за ним. Так само робить другий, що є фляшкою, третий, що є торбою. Подорожний ходить в колесо, всї прилучають ся, коли лише своє слово учують і ідуть за ним гусаком. Маючи всї річи з собою, водить подорожний цїлий ключ поза місце гри, куди і як хоче. Відбувши подорож, вертає до грища і кричить: „Відень! висїдати!" Подорожний занимає рівночасно

котресь місце, а другі стараються ся також до пасти становиська. Хто не добігне і лишить ся без місця, відбуває подорож до иншого міста, причім грачі прибирають нові назви.

Гонцї.

Гонець значить поспішний післанець, я кого уживано особливо в часах, коли не було єще почти і телєґрафу. Підчас прогульки можна сю гру спробувати на шляху, при котрім стоять телєґрафічні стовпи. Они дають докладну міру З поміж присутних вибирає ся два віддїли по чотирьох бігунів (1, 2, 3, 4.) (а, б, в, г,). Що третий або четвертий стовп телєґрафічний уставляє ся по двох бігунів з обох віддїлів:



Гонець а та гонець 1. стоять викроком і кождий з них тримає в лївій руцї хустину або хоруговцю ріжних красок. На знак проводиря гри пускає ся гонець 1. бігцем. Го-

нець 2. стає кілька кроків перед своїм становиськом і скоро ч. 1. надбігне, зачинає бічи попри його і приймає правою рукою хусстину. Гонець 1. біжить єще кілька кроків поза становисько разом з гонцем 2., аж поки не передасть йому того, що ніс. Ходить тут о се, щоби біг не переривав ся і не тратив ся розгін. Гонець 2. біжить відтак сам дальше. При слїдуючих становиськах поступають гонцї так само. Рівночасно з гонцем 1. зачинає бічи гонець а, який дає писилку б, сей гонцеви в і т. д.

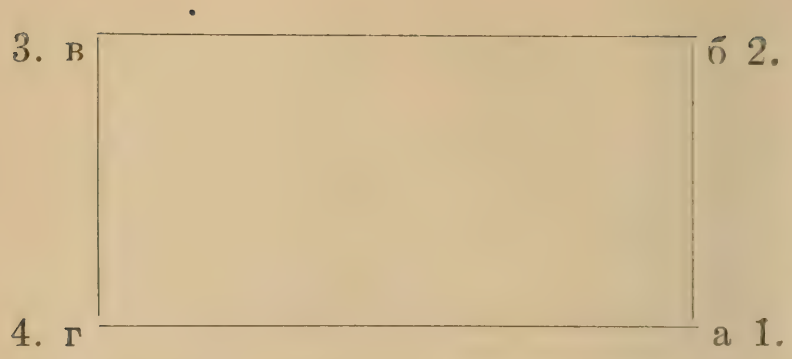
Вислїд покаже, котрий віддїл передасть скорше свою посилку від А до Б.

При поважних змаганях час вибігу і при бігу записує ся після годинника, щоби означити, кілько кождий з віддїлів потребував часу.

На луцї або пасовиську треба до тої гри відмірити становища для гонцїв, що 30-150 кроків і означити жердками.

Біг двох або більше віддїлів дасть ся уладити в колесї або в чотирокутнику.

Буде се приміром так виглядати:



Бігуни мають стояти в поставі похиленій, виступивши одною ногою вперед, але поза прямкою на землї докладно визначеною. З витягненими руками очікують посилки. Всяких неправильностий належить старанно уникати.

в.) Іманки.

Лови нас!

Один з грачів зголошує ся на першого імача. Товариші (3-20) утїкають перед ним. Той, котрого він раз долонею засягне, стає ся наслїдником в ловленю. За пійманого уважаєсь також того, що вибігає поза границї грища (20-60 кроків квадратних).

Попередний імач має право в слїдуючій грайцї до відпочинку. Щоби грачі не мучи-

ли ся, можна визначити місце, „гряду", де ловлені можуть схоронити ся і де не вільно за ними гонити. Відпочиває хто за довго в гряді, то імач стає три кроки перед громадою і кричить: „Там на полі гонить рій, хто не втіче, то вже мій!" Відпочиваючий мусить вибігати, інакше стаєсь імачем.

„Іманку в колесі" уряджує ся в той спосіб, що імач стоїть в колесі, начеркненім о промірі 6 кроків. Грачі перебігають через колесо, дразнять його, а він має в обсязі колеса ударити мотрогось раз з легка долонею Ударений імає дальше.

Відвага розвиває ся через „Перехрестну іманку". Коли імач жене за своєю добичею, перебігає йому через дорогу якийсь иньший грач. Імач мусить занехати нагінки за першою добичею а зачати нагінку за тим грачем, що сьміло перебіг помежи ним а переслїдованим грачем.

„Іманка з ратунком": Коли вже імач доганяє майже котрогось грача, прибігає другий грач і подає гоненому руку. Імач мусить заперестати нагінку за парою і бічи за котримсь з поодиноких грачів. Злучені в пару

розстають ся по доконанім ратунку і бігають знов поодиноко.

При всїх іманках обовязує правило, що сьвіжо зловлений не може зараз віддати удару свому імачеви, щоби в сей спосіб його в тій хвили зловити.

Жмурки.

Жмурки, се є іманка, при котрій імач має завязані очи. Утїкачі (8-16) наклику-кують його, смикають за одїж. Перед перешкодами остерігає ся його окликом: „Обережно! Ся гра надає ся найлїпше до замкненого простору, кімнати, подвіря. Зловлений втїкач стає імачем.

Петре, де ти?

Грачі (25-50) творять колесо, тримаючись за руки, лицем до середини. Двох з добре завязаними очима ходить в замкненім кругї. Один з них є пан, а другий слуга. Пан шукає слуги і кличе: „Петре, де ти?" Дїставши відповідь: „Я тут!" спішить в напрямі голосу. Але слуга, відозвавшись, змінює місце, щоби змилити пана. Коли один другого зловить, стають в круг, а гру зачи-

нає двох слїдуючих. В великім колесї треба визначити на одного пана двох слуг. Ті, що творять колесо, повинні заховуватись, як найспокійнїйше, щоби пан і слуга могли навіть шелест кроків для себе використати Єсли ловлячі зближають ся за дуже до стоячих в кругї, то тоті кличуть: „Обережно!"

Деркач.

На цїлком рівній площі вбиває ся в землю паль. На його засиляє ся два шнури по три метри довжини, але так, щоби силька могла наоколо обертати ся. Двох грачів з завязаними очима бере за кінці шнурів. Один втїкає, другий ловить. Утїкач дає від часу до часу тарахкавкою знати, чи далеко знаходить ся. Єсли імач зловить його, приходить черга на слїдуючу пару грачів.

Подай дальше.

Стоячи на крок один від другого і не тримаючись за руки, творить 10-20 грачів колесо, лицем до середини. З рук до рук подають собі полїнце, вигладжене, зо дві пяди довге або грубий узол, зроблений з хустки або не великий мяч. Один бігає округ колеса, поза плечима стоячих, (впоперек пере-

бігати не вільно) і старає ся дігнати полїнце, в якім небудь напрямі, стараючись імача змилити. Єсли імач ударить долонею того, що якраз має в руках передаваний предмет, то перестає імати. Ударений відступає йому своє місце в колесї, а сам іде на імача. Єсли би комусь за часто судилось бігати наоколо, то заступає його такий, що єще не бігав. Полїнце мусить перейти через руки кождого грача Передавати через грачів не вільно. Хто не доторкне ся руками полїння, або хто пустить його на землю, той іде бігати округ колеса місто імача.

Пташник.

Один грач є пташником, иньший купцем а всї прочі грачі (10-20) птахами. Пташник дає кождому птахови назву, або птахи вибирають її собі самі: орел, когут, ластівка, дудок, і т. и. Двох птахів з таким самим іменем не може бути. Купець, що стоїть подальше не чує сего.

Птахи стають рядом на місци, званім „клїткою", а з 25 кроків від них находить ся „дім" купця. Купець приходить до пташника, що стоїть з 10 кроків перед своєю клїт-

кою, і питає: — „Маєш сойку? — „Ні" — „Гуску?". — „Гуску? Ні!" — „А когута маєш?" — „Маю, коштує дві корони. Когутику, вилїтай, до дому вертай!" Коли пташник каже „маю", то когут вже біжить чим скорше до дому купця, визначеного каменем або жердкою, доторкає ся його рукою і вертає бігом до клїтки пташника. Купець тимчасом платить жадану ціну: Тілько разів бо пташника злегка по руцї, кілько корон зажадав, однак ніколи більше як 10 і логаняє птаха. Если його дожене і ударить раз, то птах належить до нього, в противнім разі вертає птах до пташника і дістає иншу назву. Купець мусить також доторкнути ся перше свого дому, заки може дальше за птахом бічи, коли той, доторкнувши склепу купця, вертає до клїтки.

Виловить купець всї птахи, то гра скінчила ся.

Кіт та миш.

Грачі (12-50) стають кругом звернені лицем до середини і беруть ся за руки. Двох липає ся осібно. Один з них кіт, має зловити другого; миш утїкає, просмикнувшись

поміж тими, що творять колесо. Поставити можна слідуючі условія:

1.) Кіт і миш мають всюди вільний проєзник, а тодї кіт мусить свою добичу зловити і затримати. 2.) Миш може всюди без перешкоди вбігати і вибігати, а котови перешкаджають грачі в пробізї, знимаючи руки о половину до землї. Миш є зловлена, єсли дістане один легкий удар долонею. Миш вільно всюди перебігати, а для кота зіставлена є одна або дві щерби в колесї або брамки, назначені хустинкою, яку тримають два сусїдні грачі. В иньших місцях знижаєсь для пробігаючого кота руки, щоби утруднити йому лови. Миш ловить ся трьома ударами.

Відбігати від колеса не вільно. Єсли миш зловлена, або єсли кіт не може її дігнати, продовжає гру двох иньших грачів.

Для відміни можна взяти дві миши а одного кота, що ловить одним ударом. Беручи двох котів а одну миш, зарядимусь, що миш може вирватись. Треба її зловити і притримати. В великім колесї може ловитись дві або три пари. Кождий кіт гонить

лише за одною і тою самою мишкою. Миши мусять мати якусь відзнаку, щоби їх легко спостеречи.

Також і круг з грачів дасть ся ріжно уставити. Грачі, тримають ся за руки, можуть кружити (сьпіваючи) в ліво або право.

Місто одного великого колеса лїпше є уставити меньше і більше колесо одно в другім або одно при другім або вісїмку.

Грачі можуть уставитись в ряді з відступом таким як до свобідних вправ, се є на довжину рамен в рядах і чергах. Ряди беруть ся за руки, а котови і миши не вільно просмикнутись по під руки, лише мають бігати здовж вільних уличок. Котови не вільно також ударяти понад ряд. Єсли миши загрошує велика небезпека, то провідник розказує: „ В лїво зворот!" грачі опускають руки, звертають ся і беруть ся в одну мить знов за руки. Через се повстають улички в цїлком иньшім напрямі.

Ястріб та квочка.

На цїлком рівнім грищу уставляє ся 8-12 грачів в чергу с. є один за другим і кла-

дуть руки на рамена передних, або тримають ся їх за боки. Той, що стоїть на самім чолї черги, є квочкою, котра боронить стоячі за нею курята перед яструбом. Грач, що с яструбом, стає лицем до квочки і старає ся напасти то з лївого то з правого боку на курята. Але квочка, що є сама ненарушима, заставляє руками свою громадку і силкуєсь відгадати напади ворога, щоби відповідним зворотом його повздержати. Курята виконують як найхутше ті самі звороти і оберти, що квочка, тримаючись все цїпко разом. Зловить ястріб куря за крило, с. є за руку, то виступає оно з ряду, а гра іде дальше. Може бути така угода, що всї курята, які находять ся за зловленим, відступають на бік яко на добич ястріба. Гра кінчить ся, єсли ястріб виловить всї курята.

Найвигіднїйшою є однак ся постанова, що перше схоплене куря стає ся ястрібом, а бувший ястріб квочкою і розпочинаєсь нова гра.

Послїдна пара

Число учасників мусить бути непаристе (13-31). Всї стають парами, одні за дру-

гими. Хто не має пари, уставляє ся яко імач на передї, плечима до першої пари, плеще в долонї і кличе: ,,Раз, два, три!" Ті, що стоять в першій парі, обертають ся і біжать на той знак, один по правій, другий по лївій сторонї пар, щоби за послїдною парою станути і злучитись. Імачеви не вільно під нїяким услівєм оглядатись анї дивитись боком. Доперва по його словах, коли пара зачинає бічи попри другі пари, він гонить за утїкаючими і має котрого будь зловити, заки злучать ся руками в пару. Єсли се йому удасть ся, стає зі зловленим яко послїдна пара на задї, а той, що лишив ся, стає імачем; єсли не удасть ся мусить дальше пробувати щастя. Замість пар можна уставити чвірки. Хто стоїть на передї, кличе тодї ,,чвірка" місто ,,пара"- Двійки біжуть боками, щоби злучитись на задї в чвірку. Ударить ловець одного з чорирьох, як довго цїла чвірка не є злучена, то стає на місце удареного, а сей мусить ловити.

Кульгавий лис.

Всї грачі (10-30) є заосмотрені в жгути є. є узлики до битя, звязані з хустинок. О-

дин з них стає лисом і йде до колеса, званого ,,норою" Зачеркнене оно в промірі 6 кроків, при краю або на середині площі, котра має (5-30) кроків ширини і тількож довжини.

Лис кличе: ,,Лис з нори!" і вибігає на лови. Поза границею нори вільно йому бічи, але мусить без перерви кричати: ,,Гоо!" Коли йому забракне віддиху або охоти, мусить скакати на одній нозї, себто кульгати. Змучивши одну ногу, скаче дальше на другій, але при перемінї кричить: ,,Лис Микита!" Коли змучить ся, втїкає до нори. На грищу старає ся ударити жгутом котрогось грача і одним ударом увільняє себе від гідности лиса. Удареного уважають грачі за нового лиса і в тій хвилї женуть його жгутами до нори, щоби зачинав гру. Попередний лис відпочиває підчас слїдуючої гри.

Заряджуєсь нераз, що лис не бє жгутом лише миче ним, щоби поцїлити кого. Поцїленого гонить ся яко нового лиса до нори. Єсли мет не був цїльний, то лис мусить поскочити по упавший на землю узлик і коли вже має його в руцї — але не скорше — бють його грачі жгутами і женуть в нору.

Если лис забуде перед вибігом кликнути: „Лис з нори!", если, зачинаючи біг, не тягне зараз „Гооо!" або, переставши тягнути, не зачинає зараз скакати на одній нозі, то грачі нападають на його жгутами і наганяють до нори. Затримує ся лис за довго в своїй норі, то грачі кличуть: „Лис в дорогу, на одну ногу!" і він мусить вибігати. На колиб і тепер еще не вибіг, то кричать самі: „Лис з нори!" і виганяють його жгутами.

Хто утікає поза границі, хто бє лиса, заки сей промахне ся, хто вдарить його, заки він піднесе з землї жгут (если ним метав) хто йому заступає дорогу при утечі в яму, той стає лисом.

Зарадити можна, щоби всї грачі скакали на одній нозї. Тодї має лис бити, се метати. При більшім числї учасників бере ся два лиси. Назад до ями біжить лис обома ногами! Так само біжуть і його наганячі.

Чорний лицар.

На однім із довших боків площі, 30-60 кроків довгої а 20-40 кроків широкої стоїть „чорний лицар". Напротив нього на другім вузькім боцї грища установились в ряд „лю

ди" в числї 8-50. Чорний лицар питає голосно: „Люди, а боїте ся чорного лицаря?" Люди відповідають еще голоснїйше: „Нї!" Потім обі сторони пускають ся рівночасно бігом на противні вузькі боки площі. Лицар перебігаючи через громаду, старає ся зловити когось, притримати і ударити три рази рукою. Если йому се при трикратнім перебізї з одного кінця на другий не удасть ся, то на його місце вступає иньший. Кождий ударений стає чорним лицарем, котрих число росте, аж в кінци лишає ся лише один чоловік, що в слїдуючій грі є лицарем. Під час бігу не вільно анї людям анї лицарям вертати ся в зад, вільно лише бічи вперед або в бік. Хто в зад вертає ся, сего виключає ся з гри, без зглядy, чи се котрий з лицарів чи з людий. Утїкаючі поза границї стають чорними лицарями. Лише перший чорний лицар може ударяти рукою, иньші лише ловлять; можна однак зарядити, що кождий може ловити і ударом переймати на свою сторону.

Ся гра представляєсь відмінно, если впоперек цїлої площі визначить ся полосу, 3-5 метрів широку, яко державу чорного

лицаря, в котрій вільно йому бігати у всїх напрямах, але не вільно заганятись поза границї. На його клич: „Хто боїть ся чорного лицаря?" відповідають грачі: „Нїхто!" і перебігають зараз з одного кінця грища на другий через полосу лицаря. Лицар мусить притриманих бігцїв три рази ударити долонею, щоби зробити їх своїми помічниками. Помічники ловлять перебігаючих, а лише лицар має право забирати полонених трьома ударами під свою власть. Поза визначеною полосою ловити не вільно. Грачі не спіймані старають ся уратувати товаришів, зловлених помічниками. Они перетягають їх з держави лицаря, як довго він не мав єще часу їх вдарити. Місто назви: „Чорний Лицар" можна уживати також назву: „Татарин".

Біле = Чорне.

Площа простокутна, 60-80 кроків довга а 30-50 широка, передїлена є якимсь знаком на половину. Грачі в числї 12-40 дїлять ся на дві громади, в бігу рівно швидкі, на „Чорних" і „Білих". Чорні мають при однім кінци ч, Білі при противнім кінци

площі б, свою гряду, а за нею царок на браців. Одна сторона носить відзнаку, щоби ріжнила ся від другої.

Грачі уставляють ся в ряди, віддалені від середини о 5-8 кроків, плечима до себе а лицем до ворожого табору. Нїкому не вільно оглядати ся. Проводир гри стає яко безсторонник межи обома громадами і мече на землю кружок з дерева або з грубого паперу, в промірі 10-15 цм. Кружок сей є з одного боку білий, з другого почорнений. Коли впаде на землю, то одна з красок прийде на верх. Безсторонник кричить тоді: „Чорне!" або „Біле!"

Приймім, що кликне: „Чорне!" то Чорні обертають ся в тій хвилї і утїкають до своєї гряди. Щоби так дістати ся, мусять

перебігати через ряд Білих і дальше бічи. Білі старають ся їх ловити, стоячи в ряді. Колиж Чорні перебрали ся через їх ряд, то вільно Білим утїкаючих доганяти. Ударений три рази стає бранцем і мусить іти до білого царка. Бранці зістають в неволї і придивляють ся лише дальшому перебігови гри.

Відтак вертають обі сторони з гряд, уставляють ся як передше і гра іде дальше, доки котрась громада не буде цїлком знищена або не заполонить означеного числа противників. Хто при утечі вибігає поза границї, той стає ся бранцем противника.

Відміни тої гри є слїдуючі: Обі сторони уставляють ся два до три кроки від середини площі, але лицем до себе а плечима до своєї власної гряди. Провідник мече кружок на землю і нїчого не каже. Обі громади самі глядять, яка краска випаде. Сторона, що єї краска покажесь на верху, обертає ся і втїкає до себе, а противники гонять за нею і ловлять — вже лише одним ударом.

Щоби могли всї через цїлий час брати участь в грі, робить ся умову, що кождий

зловлений несе свого імача до його табору на плечах, а відтак вертає до своїх товаришів. Ловлять прим. Чорні, то зловлений Білий несе Чорного до чорної гряди за кару а опісля вертає свобідний назад до Білих. Иньші правила лишаються ті самі, а гра треває так довго, доки грачі хотять.

Медвідь.

При грищу, 40-60 кроків довгім і так само широкім, вимежує ся медвежу „яму", три кроки вшир а 6 кроків здовж. До грачів в числї 20-50, заосмотрених в жгути (битки), вибігає з ями „медведисько", крикнувши передше: „Медвідь суне!" Відтак гонить за ними і старає ся вдарити кого обома руками, зложеними разом. Скоро йому удасть ся когось діткнути, то сей стає зараз „медведем" і утїкає з медведиськом до ями. Грачі гонять за медведем і бють його жгутами. Медведиська однак бити не вільно, він є ненарушимий.

Медвідь і медведисько беруть ся відтак за руки і вибігають ловити грачів. Зловленим є той, кого медведисько або медвідь ударив вільною рукою. Він стає медведем.

По такім ударі утїкають всї три с. є медведисько і оба медведї, кождий осібно до ями, а грачі женуть їх жгутами. Відтак вибігають всї три медведї на лови, тримаючись за руки і гра іде в той сам спосіб дальше. Кождий зловлений вступає в ланцух, котрий що раз більше видовжає ся. Право до битя мають лише два скрайні, а бють вільною рукою без жгута. Грачі гонять жгутами медведїв до ями також тодї, коли ланцух з якої небудь причини урве ся.

Забудуть медведї перед вибігом кликнути: „Медвідь суне!" то наганяє ся їх назад в яму.

Медведем стає кождий, що вибігає поза границї грища або до ями, що ударить медведїв, хоч тоті не розірвались, що ударить коли небудь медвидиська, або заступає дорогу медведям, коли утїкають до ями.

Медведям не вільно ударів віддавати. Єсли є богато грачів, то зміняє ся гру о стільки, що медведї не творять один ланцих, лише кілька ланцухів по 3-5 огнив. Тодї бє лише медвідь на правім кінци, а медвідь на лївім ловить і притримує. Скоро один з ланцухів зловить кого, то лише його членів го-

нять грачі до ями. Підчас тої нагінки не вільно иньшим ланцухам нїкого ударити. Доперва по нагінці продовжає ся іманка дальше.

Чорноморець = Біломорець

Грище на 40-60 кроків здовж і вшир, має ся уважати за море, в котрім проживають риби: 20-40 грачів. На визначеній в однім кутї пристани, довгій на 6, широкій на 3 кроки, стоїть двох рибаків, один Чорноморець, другий Біломорець.

Оба остерігають риби окликом: Чорноморець-Біломорець!", лучать ся за руки і вибігають на ловлю. Прихопивши яку рибу, заносять її на руках до пристани. Зловлений не може боронити ся, але рибаки мають його задвигати аж на беріг, инакше добич не числить ся.

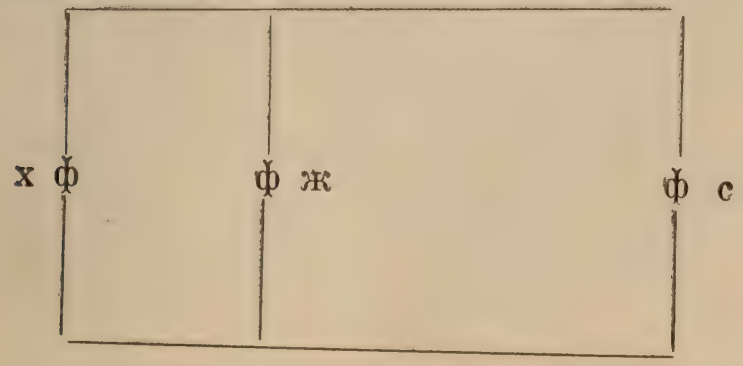
Оба рибаки вибігають відтак по слїдуючу рибу, а скоро притягнуть її до пристани, то обі до тепер піймані риби беруть ся за руки і стають рибалками. Кличуть отже: „Чорноморець-Біломорець" і вибігають на ловлю. Гра поступає в той спосіб дальше. Рибакам вільно ловити лише по одній рибі. Дві сьвіжо зловлені риби стають ся в при-

стани все новою парою рибаків, аж доки в морю не видно ані одної риби. Поодиноким рибакам ловити не вільно. Єсли би риба була за прудка або за тяжка, то двійка рибаків кличе: „До помочи!" і другі пари помагають ловити і занести добич на беріг.

Рибу уважає ся за зловлену, єсли втече поза границї або на пристань.

Хапко.

На рівнім місци вимірює ся простір, 60-80 кроків довгий а 20 кроків широкий. Той простір ділить ся рівцем на дві нерівні части в той спосіб, щоби одна часть була два рази довша від другої. На середині рівця вбиває ся жердку Ж, високу по рамя, на яку вішає ся хустку. В половині обох вузьких границь кладе ся каміне або вбиває ся також жердки, єсли можна, то хорговцї х, с.



Так вимірений простір є біговиськом для грачів, чи їх є 6 чи 60.

Учасники ділять ся на дві половини, о скільки можна рівно вправні в бігу. Одні зовуть ся ,,хапками" другі ,,сторожами". Оба табори стають в двох рядах напротив себе

За кінцем коротшої части, лицем до біговиська стають хапки три кроки від жердки х. Так само за довшим куснем уставляють ся сторожі.

На приказ провідника забави: ,,Уставитись!" стає один хапко при жердці х, а той сторож, що стояв напротив нього, стає при жердці с. Провідник числить відтак голосно: ,,Раз-два три!" На ,,три" вибігають оба грачі. Хапко має добічи до хустки, вхопити її і вернутись до своїх. Сторож старає ся хапка доганяти і зловити, заки той поверне за свою жердку х. Дігнаного уларяє сторож раз долонею.

Хапкови вільно втїкати, як хоче, але не вільно йому вибігати боками, по за границї біговиська, инакше є зловлений. Хапко, що згубить хустку, заки добігне до своїх, належить також до зловлених.

Кождий зловлений хапко переходить яко бранець на бік до сторожів.

Єслиж сторож не зловить противника, то мусить перейти на сторону хапків.

Після тих правил іде гра, аж всї стрібують ся в бігу.

Сторона, що має більше полонених, виграла.

Щоби більше число грачів рівночасно заняти, визначує ся ширше біговисько і уставляє ся кілька жердок з хустками.

Опісля міняють оба табори своє місце. Хапки стають сторожами а сторожі хапками

Визивач.

Вимірює ся біговисько 50 кроків довге а 15 кроків широке. Грачі в чисгї 8-40 дїлять ся на дві сторони і стають в рядах поза кінцї визначеної площі. Провідник визначує одну сторону на ,,визивачів", другу сторону на ,,визиваних" або ,,зачіплених".

Один з визивачів підходить до сторони визиваних і визиває на свого противника такого грача, котрому потрафить в бігу дорівнати.

Визваний уставляє на кінци біговиська так, щоби одна нога опирала ся о границю і витягає руку вперед. Визивач, ставши собі як найдальше, бє три рази з легка долонею по наставленій руці поволи або скоро. Відтак обертає ся і втїкає до своїх. Визваний пускає ся за ним в погоню. Обом вільно бічи лише наперед або в боки, але вертати ся не вільно, анї вибігати поза границї.

Єсли визваний дожене визивача і ударить його раз долонею, то визивач іде в полон на сторону визиваних. Колиж визваному не удасть ся дігнати, то стає ся бранцем визивачів і лишає ся у них.

Гра продовжає ся в сей спосіб, що всї визивачі один по другім визивають. Коли вже всї визивали, тодї провідник забави числить бранців по обох сторонах, подає їх число і рішає, котра сторона побідила. Опісля визивачі стають визиваними, а визивані визивачами.

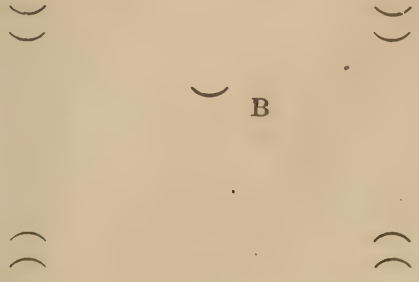
Можна гру і так повести, що жереб рішає, котра сторона має зачинати визивати. Сторона, котра бранця визиває дальше і користає з того права так довго, доки котрийсь визивач не буде зловлений. Тодї право

визиваня переходить до противників.

По котрій сторонї більший полон по тій і побіда.

Третяк.

Грачі, котрих число мусить бути паристе (12-30), уставляють ся в колесо парами. Пари віддалені від себе о 2-4 кроки. Грачі, що належать до пари, стоять один за другим. Одна двійка лишає ся на боцї, щоби зачати гру і складає ся з імача і втїкача.



Втїкач утїкає і уставляє ся перед котрусь двійку так, що трьох грачів знаходить ся тепер один за другим. Той, що в двійцї стояв на задї і був передше другим, став тепер третим і мусить утїкати. Утїкає дальше і стає перед якусь двійку. Тут дїєсь се, що в попередній двійцї. Другий з заду стає тре-

тик і яко третяк пускаєсь в утечу, шоби знов на найкоротшій дорозї станути перед одну з пар. Втїкачі зміняють ся що хвиля, а імач бігає так довго, доки йому не удасть ся ударити раз долонею третього підчас зміни місця або тодї, коли той задля неуваги стоїть єще на місци. Ударивши третього, займає імач місце перед котроюсь парою, а ударений втїкач стає новим імачем. Гра веде ся дальше, все на підставі правила, що кождий третий має утїкати.

Не треба позволяти, щоби втїкач бігав без цїли, а також, щоби віддаляв ся від колеса. Чим скорше втїкачі стають перед нові двійки, та чим скорше відбуває ся зніна, тим веселїйша відбуває ся гра.

Зручности і відваги вимагає утеча, єсли третий не утїкає дальше і не уставляє ся перед иньшу пару, лише в одну мить пересуне ся перед тоту саму двійку, за котрою стояв.

При початкових вправах до тої гри каже ся бічи лише в лїво або право, а утїкач, вбігаючи в круг, має ставати перед одною двійкою, заки вільно його ударити. При більшій вправі в грі вільно кождому бігати,

куди хоче, а навіть безпроволочна віддача удару дасть ся впровадити.

Часом грачі уставляють ся для відміни в двійках лицем до себе. Один з них стоїть отже плечима до середини. Оба беруть ся за руки і тримають їх в висотї плечий. Втїкач вбігає поміж обох стоячих, бере за руки одного, а той, що находить ся за ним, втїкає.

Єсли запорядить ся, що вбігаючий в середину двійки може обернути ся, то грачі мусять незвичайно напружати свою увагу.

З ,,третяка" дасть ся і двояк зробити. Єсли грачів є мало (8-12), стають в круг не парами, лише одинцем. Утїкач стає перед котрогось грача, а той яко задний мусить утїкати і ставати перед иньшого і т. д. Иньші правила такі самі як при ,,третяку".

Через ставанє на передї звужує ся і псує круг. Від часу до часу мають грачі посунути ся від середини і поправити віддаль поодиноких становиськ, не чекаючи на осібний до сего приказ.

Лови.

До гри ,,лови" є потрібний горбоватий

простір з корчами, деревами, полянками, 200-400 кроків широкий і тількож довгий. Границї мусять ся докладно означити, н. пр. з того боку рів, з другого боку ряд дерев, з третього стежка і т. и.

На однім кінци грища знаходить ся вимежена „загорода", де збирає ся дичина.

З числа 15-60 грачів стає меткий бігун ловцем і добирає собі 1-2 товаришів на псів. Пси мусять мати відзнаки.

Ловець кличе: „Дитина в ліс!" Звірі забирають ся чим скорше з загороди. Коли минуло кілька хвиль, щоби вони могли в лїсї сховати ся, дає ловець три рази знак трубкою, що зачинають ся лови. Если не має трубки, то кричить три рази: Гоп, гоп!"

Ловець має право притримувати звірину і ударити її. Кождий ударений ним три рази, стає псом, заосмотрує ся в відповідну відзнаку і помагає полювати. Пси можуть звіря лише притримати але не ударити. До того дїла кличуть ловця словами: „Ловець дичина!". Як довго звір не дістав трьох ударів, може вирватись. Пси можуть при ловленю собі помагати, звірям сього не вільно.

Єсли котрий зьвір утїкає поза границї, стає псом.

Зьвірі силують ся не попасти псам під руки, але не в той спосіб, щоби залїзти в якусь гущавину і там сидїти. Они старають ся крадькома вернути до загороди, бо тут є цїлком безпечні і таким поворотом показують псам свій сприт.

Зьвір, що на клич: „Дичина в лїс!" не покидає загороди або перед словами: „Гоп, гоп!" вертає до неї, стає псом.

По якімсь часї пси не можуть поза загородою знайти жадної вже дичини. Ловець удає ся з ними перед загороду, де схоронила ся решта зьвірини і розказує: „Дичина в лїс!"

Гра ведесь далї так само і повторяє ,ся доки до загороди жаден зьвір не поверне, бо всї стали псами.

Послїдний зловлений виходить на ловця. Єслиби хто три рази потрафив вернути до загороди не ударений, сей в найблизьшій грі стає в нагороду ловцем.

Опришки і жандарми.

Гра в опришків і жандармів є хованкою

на великі розміри. До неї надає ся найлїпше гай або гущавина, де би можна винайти добрі криївки. Простір на се потрібний має бути 300-500 кроків довгий і на тількож широкий і його мають замикати докладно визначені границї.

Товариство з 20-100 грачів дїлить ся на дві рівні сторони. Обі вибирають собі старших, котрим належить ся пїлковитий послух.

Вистерігаючись шелесту, ховають ся опришки в лїсї. З другої половини грачів вибирає ся одного або двох подорожних, що з палицею в руках і яким небудь клунком пускають ся в подорож по лїсї. Їм вільно сьпівати, галасувати. Решта учасників стає жандармами і всї мають носити одну і такусаму відзнаку, котрої не вільно їм нїколи скидати.

В 10 мінут від часу, як розбійники віддалились, виходять жандарми на пошуку за ними. Двох або більше жандармів між ними і старший лишають ся в „загородї", щоби принимати і пильнувати виловлених. За городу таку визначує ся на полянцї або проґалинї в серединї лїса.

Дехто сьмілїйший з опришків нападе на подорожного, відбере йому клунок або лїску, мимо сього, що жандарми увивають ся по лїсї і назад ховає ся. Подорожному, що все ходить одинцем, вільно кричати о поміч, але не вільно ставити опір, коли йому опришок забирає його річи. Вільно йому прилучити ся до одного жандарма і помагати шукати розбійників, але аж тоді, коли його обрабували. Не має він права ловити, може однак зловлених відводити в загороду.

Жандарм вязнить опришка в той спосіб що ударяє його тричи лївою долонею. Опришок може притримувати жандарма за руки, щоби той його не ударив, а навіть може жандармови в тій цїли звязати руки і втечи Жандарми і опришки не можуть собі приловленю помагати.

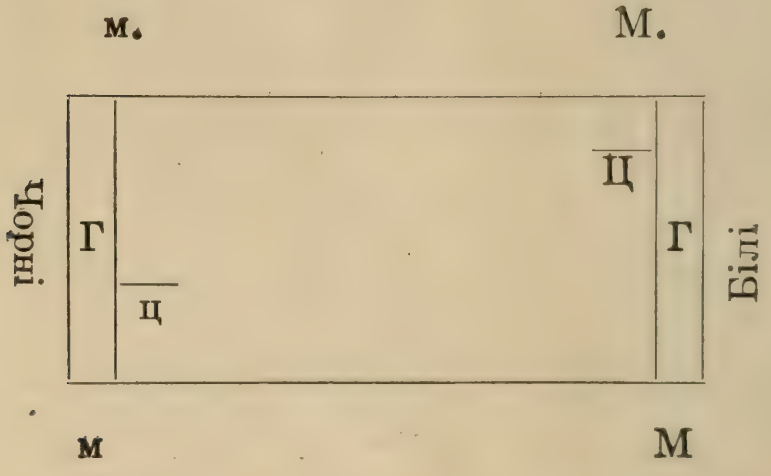
Увязнений опришок мусить без опору удати ся з жандармом до загороди. Переступивши границї загороди, має право до утечі, доки старший над жандармами не ударить його три рази лївою долонею.

Удари не числять ся, если жандарми через похибку роблять се правою рукою.

Зведені до загороди опришки стають ся свобідними, если найстаршому опришкови удасть ся в загороду закрастись так, щоби ніхто з жандармів його перше не ударив. Увязнені вибігають тоді і прилучають ся до гри. Гра кінчить ся, коли всіх опришків вилапано.

Межівка.

Межівка вимагає великої вправи і докладної сполуки грачів. Для одиниці остає мимо того богато свободи до гри на свою руку.



Грище творить прямокутник 40 - 50 кро-

ків довгий, а 30-40 кроків широкий. Зазначкою границь є жердки або еще лїпше прямки, потягнені розпущеним вапном.

Особливо ,,межі" м м М М, що обмежають ,,поле борби" має ся вже з далека легко розпізнати. За тими межами, по обох вузьших кінцях площі находять ся гряди Г, Г, на 1-3 кроки широкі, де стають два ворожі собі табори грачів. На право від кождої гряди зазначені є ,,царки" ц, Ц, на бранців, полонених в борбі.

Грачі в числї 10-20 вибирають двох проводирів, а тоті дїлять їх на дві однаково сильні сторони. Жеребом розділює ся гряди і право до почину гри. Одна сторона мусить мати для відріжненя якусь покміть. Одні є н. пр. чорно, другі біло одїті.

Основа гри є така:

Грачі двох громад вибігають зі своїх град напротив себе на поле борби, щоби ударити противника один раз долонею і його в сей спосіб полонити. Полонений бранець іде в царок. По полоненю одного бранця вертають грачі на свої гряди, щоби розпочати напад на ново. Котра сторона полонить біль

ше бранців, тота побідила.

Право ударом полонити не належить однак до всіх грачів рівночасно, як то є при звичайних іманках. Грачі можуть вибігати зі своїх гряд напротив себе коли небудь, але право ударити і полонити противника має лише сей грач, що пізнійше вибіг зі своєї гряди, як решта грачів. Хто перед ним вибіг, чи товариш, чи противник, стратив право. Щоби се право т. з. „межове" набути, вертають грачі за свою межу, на свою гряду, бо тоді можуть з гряди знов вибігати, отже появити ся на площі пізнійше як всі попередні. В зручнім вибіганю, швидкім нападі, щоби визискати своє межове, заки не вибігне иньший противник зі своєї гряди полягає принада сеї воєнної гри.

Опишім перебіг гри: Жереб рішив, що чорний табор визиває. Чорний Володко виходить з чорної гряди, підходить ід білим противникам і визиває білого грубенького Михася. Як відбуває ся визов?

Білий Михась витягає руку вперед і стає так, що обі ноги стоять на грядї, а одна нога доторкає ся межі. Чорний Волод-

ко яко визивач стає собі як найдальше і бє три рази по наставленій рупї. Відтак обертає ся і втїкає до своїх. Визваний білий Михась пускає ся за ним в погоню.

Чорний Володко визвав білого Михася і Михась вийшов з білої гряди пізнїйше як Володко з чорної. Володко мусить з поля борби вернути ся на свою гряду, щоби побутом на грядї відсьвіжити „межове" т. з. набути на ново право брати противників ударом в полон.

Підчас, коли чорний Володко, не зводячи очий з білого Михася, вступає взад ід чорній грядї, пускає ся з тої гряди на підбігаючого Михася чорний Василько Білий Михась тратить в тій хвилї межове, яке має тепер чорний Василько, бо Василько вибіг з чорної гряди пізнїйше як білий Михась з білої гряди. Чорний Василько може Михася ударити і полонити. Длятого зачинає Михась свій поворот. Робить се поволи, щоби противника звабити близше своєї гряди Ступає в зад і споглядає на противника. На коли би противник приспішив свій здогін, то він прискорив би свою утечу.

На поміч білому Івасеви підбігає з білої гряди білий Олесь. Тепер стратив чорний Василь своє межове, бо білий Олесь вибіг зі своєї гряди пізнїйше як всї попередні. Чорний Василько мусить вертати по межове, за свою межу. Але в тій хвилї хече ся з своєї гряди чорний Кирилько. Білий Олесь тратить через се своє межове, бо Кирилько вибіг зі своєї гряди пізнїйше як він і Олесь спонуканий вертати до своєї гряди. З гряди вибігає однак білий Михась. Він тепер вправдї має своє межове, а всї иньші його не мають, але рушає ся за поволи. Білий Петрусь видить се, випадає швидко вперед. Тепер межове належить до нього бо він вибіг пізнїйше від всїх попередних, прибігає до чорного Василька, ударяє сього по рамени і кличе: „Стій!" Гра стає. Чорний Василько є полонений і іде яко бранець до білого царка. Всї иньші грачі вертають на свої гряди.

Грачі вибігають після вподоби. Той, що полонить притивника ударом долонї, має рівночасно крикнути: „Стій!" На сей знак гра перериває ся. Всї грачі вертають до своїх гряд, а бранець удає ся до царка. Тут

стає він в такій поставі, що лівою ногою за сягає грядової межі, а правою ногою виступає як найдальше і простягає праву руку вперед.

Дальшу гру починає визивом тота сторона, що стратила грача. Визивати вільно кого небудь.

Слідуючий бранець прибирає в царку таку саму поставу, що попередник. Стаючи перед ним, доторкає лівою ногою його праву ногу і тримаєсь з ним за руки. Кожда сторона старає ся своїх полонених товаришів освободити. В догідній хвилі встигне хтось забічи до ворожого царка так, що нїхто з противників його на ударить. Підбігши, дотикає ся рукою стоячого найблизше бранця і кличе: „Свобода!" Визвіл обох бранїв узнаєсь тоді, если в царку стояли після припису. В противнім разї мусять дальше зістати в неволї.

По визволї наступає перерва так як по полоненю. Освободжені і грачі вертають до своїх гряд. По освободї зачинає гру тота сторона, що стратила бранців.

Сторона, що здобуде трьох бранців, ви-

грає одну грайку. Бранці визволені не числять ся. Число бранців, рішаюче про побіду, можна визначити инъше.

Трьома бранцями кінчить ся одна грайка. Належить тоді поміняти ся на гряди. Побіду здобуває тота сторона, котра в умовленім часі виграє більше грайок.

Слідуючі промахи карають ся полоном: Грач, що утїкаючи, вибіг поза бічні границї і обома ногами був поза грищем, дістає ся в полон, если противники кликнуть: — „Стій!" Перебігнуть утїкач і імач через побочини, то лише перший стає бранцем

Хто бє противника, не маючи до того права, хто кричить: „Стій!", „Свобода!", не ударивши нїкого, хто полонить або освободжує, а не кличе: „Стій!" „Свобода!" той іде в полон

Наведені тут случаї переривають гру так як би на правду став хтось увільнений або полонений і гра зачинає ся від визову.

Сторона, що рівночасно двох або більше полонить, має лише одного з них собі вибрати. Єсли сторона в однім часї полонить і освободжує, то мусить після власного ви-

бору на одній з тих користий пристати. Наколи обі сторони рівночасно полонять або освободжують, або одна полонить а друга увільняє, то оба зиски не узнає ся і лишає ся попередний стан.

Грачеви вільно вибічи до противної гряди єсли би поворот до своїх видав ся йому небезпечним. Наколи його нїхто не встигне полонити не вільно йому поза бічні границї вертати ся до своєї гряди. Гра через се не перериває ся. Єсли би однак грач хотїв вертати ся не поза бічні границї, лише через грище, то, не маючи межового, не має права до битя. Кождий противник, що вибігне зі своєї гряди пізнїйше, як він вступив на грище, може його полонити.

Межівка стає ся ще більше займаюча, єсли обі сторони уставляють 8-12 кроків перед грядами хоругов Сторона, котрій противник вхопить хоругов, не наразивши ся на удар, тратить грайку. хоч би мала двох бранцїв.

Наколи на грищу є перешкоди, корчі, дерева або грачі уставлять прилади (коня, козла), то гра, стає інтереснїйшою. Пере-

шкоди служать грачам до хвилевої охорони підчас нападу.

Перед грою вибирає ся все безсторонника, щоби рішав сумніви. До суперечки приходить тоді, єсли за богато грачів наразвибігає, бо тяжко спамятати, хто вибіг скорше, а хто пізнійше. Кождий повинен отже лише тоді опускати гряду, коли гадає щось виконати. Осягнувши свою ціль, має вертати зараз за межу. Частих а не потрібних вибігів належить вистерігатись.

В случаях сумнівих, коли правди годі дослідити, повертаєсь до стану, який був перед спором.

Зміст.

стор

Передне лово 3

I. ЗАБАВИ.

Зелїзниця 5
Вуж 6
Клубок 7
Млинський ь 7
Міст 7
Щупак 8
Верхом 8
Жабка 9
Ящірка 9
Зниманє прута 9
Велике колесо 10
Рак 10
Дрібушка 11
Тачки 11
Вежа 11
Пес 12
Кравець 12
Попід палицю 13
Каблук 13
Пійма 14
Крута линва 14
Хідлї 16

II. ГРИ.

а. Дужанки.

Когутик 16
Заяць в капустї 17
Турок 17
Перерваний король 18
Линва 19
Кінниця 21
Через границю 22
Борба о булаву 23
Твердиня 25

б. Здогони.

Ходи за мною 26
Жгут 27
Хата 28
Подорож 28
Гонцї 30

в Іманки.

Лови нас!	32	Чорний липар	43
Жмурки	34	Біле-Чорне	45
Петре, де ти?	34	Медвідь	48
Деркач	35	Чорноморець-Біломорець	50
Подай дальше	35	Хапко	51
Пташник	36	Визивач	53
Кіт та миш	37	Третяк	55
Ястріб та квочка	38	Лови	57
Послїдна пара	40	Опришки і жандарми	59
Кульгавий лис	41	Межівка	62

IC
23/7/85

PLEASE DO NOT REMOVE
CARDS OR SLIPS FROM THIS POCKET

UNIVERSITY OF TORONTO LIBRARY

UTL AT DOWNSVIEW
D RANGE BAY SHLF POS ITEM C
39 13 10 12 08 002 2